



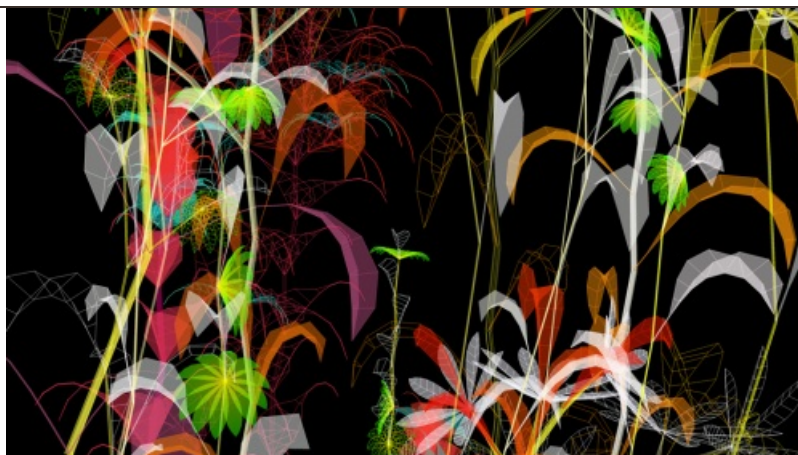
Programmer/Créer avec le numérique à des fins de création artistique

publié le 24/03/2023

Une page Eduscol qui invite à travailler la relation entre création et programmation au collège et au lycée.

Descriptif :

Une page Eduscol qui invite à travailler la relation entre création et programmation au collège et au lycée.



Crédit : Miguel Chevalier, 2004 - Création logicielle : Music2eye - Collection Centre national des arts plastiques, en dépôt au Frac Picardie, Amiens.

Une page Eduscol, arts plastiques, qui invite à travailler la relation entre création et programmation au collège et au lycée.

► Vous y retrouverez des ressources numériques pour travailler la relation entre création et programmation au cycle 4.

► Ainsi que la présentation de l'oeuvre numérique générative *Sur-natures*, sous titre : *Paradis artificiel*, réalisée par l'artiste Miguel Chevalier.

Cette oeuvre fait partie des œuvres, thèmes, questions de référence du baccalauréat pour l'enseignement de spécialité d'arts plastiques en classe terminale à compter de la rentrée scolaire 2023.

Lien vers la ressources en ligne [🔗](#)



**Académie
de Poitiers**

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.